LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

# RETRO POLIS

JEUX:
MEGA MAN X3
SOUL CALIBUR
VIRTUA RACING
CRAZY TAXI
SONIC GG

DOSSIER:
Les jeux fantômes de SEGA

GOODIES:
L'artbook Mega Man X

N°2
février 2010
R3TR0P0L15 - 2 - 0€

# Mettons nous bien d'accord :

## On n'a pas fait une 128-Bit pour rigoler

**SOUL CALIBUR : Votre télé n'a jamais vu ça.**

Une beauté stupéfiante, une vérité des mouvements jamais atteinte, sincèrement aucune comparaison avec ce que vous avez connu n'est possible. Il n'y avait que la console la plus puissante du marché qui pouvait vous offrir l'un des jeux les plus acclamés de tous les temps. www.dreamcast-europe.com SEGA

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

# EDITO FÉVRIER 2010

*Retropolis, deuxième!*
*Le premier numéro a dû vous brancher si vous êtes ici; tant mieux alors, ne perdons pas de temps et continuons à braver l'hiver à grand renforts de souvenirs chaleureux!*
*Cette fois, il y'aura moins de news de l'agenda à se mettre sous la dent (mais une sacrée dose d'anniversaires!)... en contrepartie, le dossier du mois pèse un peu plus lourd: sortez les mouchoirs, y'a de l'annulation de jeux Sega en pespective!*
*Heureusement, d'autres hits, eux, sont bien sortis sur nos machines et Retropolis ne compte pas les louper... retrouvez-les donc dans la rubrique tests, avec en tête le seul Mega Man sorti sur Saturn en Europe! Malgré le raz-de-marée des jeux 3D, vous verrez que notre Blue Bomber n'a pas dit son dernier mot...*
*Continuons nous aussi à braver l'air du temps, et retrouvons-nous en mars pour de nouvelles aventures!*

*Trev*

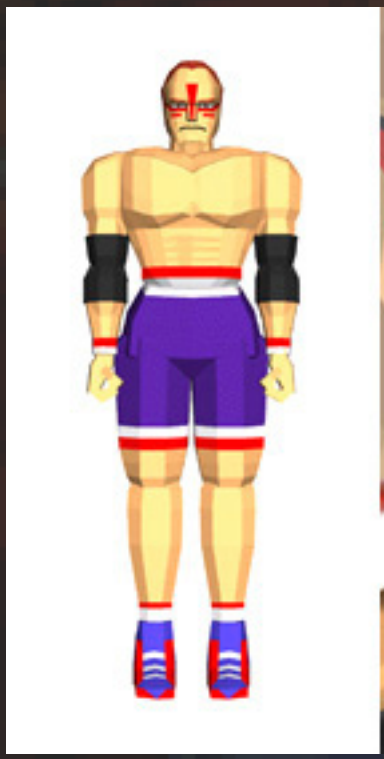

AGENDA p.02
TESTS p.09
DOSSIER p.23

# AGENDA

## Happy Birthday Duck King

*Joyeux anniversaire, Roi des Canards! Bon ok, gardons la V.O. pour le nom de ce combattant exubérant: Duck King est né le 2 février 1967. On pourrait croire qu'il est du mauvais côté de la barrière vu sa ressemblance avec un des punks de la série Street of Rage mais il n'en est rien: Duck King n'aime pas beaucoup le bad boss Geese et est resté en bon terme avec le héros Terry après que celui-ci l'ait vaincu dans un combat de rue. C'est d'ailleurs cette défaite qui l'a poussé à développer son style de combat personnel basé sur ses capacités de danseur! Et ouais, c'est comme ça: Duck King est un peu la Dance Machine touch de Fatal Fury, stage en discothèque avec néons fluos inclus. Vous en doutez? Ben regardez un peu ce look!*

# Happy Birthday Wolf



*Ce joyeux luron né le 8 février 1966 c'est Wolf, lutteur professionnel de la série Virtua Fighter. Parmi sa panoplie de prises, il peut faire la techique du balancier géant, l'une des plus redoutables du jeu qui peut facilement envoyer l'adversaire hors du ring. Son rival depuis le premier tournoi est Akira, mais il se focalisera ensuite sur un cauchemar apocalyptique récurrent. La grosse brute soucieuse à cause d'un mauvais rêve? Oui mais voyez-vous, Wolf est plein de paradoxes: un bûcheron canadien fan de karaoké qui se peint le visage comme un indien en se prenant pour un loup, avouez que ça mériterait quelques séances de psychanalyse...*

# Happy Birthday Gui Zhang

*Le fils de Master Chen est né le 10 février 1966. Dans la première aventure de Shenmue, il servira en quelque sorte de mentor secret mais bienveillant à Ryo Hazuki. La relation entre les deux personnages restera toutefois longtemps tendue, Gui Zhang étant très calme et impassible alors que Ryo est très impulsif et parfois foufou tel un jeune loup. Il maîtrise très bien les arts martiaux et contribuera d'ailleurs à la dérouillée des 70 Mad Angels. Rien de tel pour briser la glace...*

## Le saviez-vous?

*Il vaut mieux avoir un peu de patience si vous voulez acheter une Saturn: à sa sortie chez nous, la console coûte 3299F soit près de 500€!*

# Happy Birthday Blanka

*Lorsque Blanka voit le jour le 12 février 1966, il est encore tout à fait humain et s'appelle Jimmy. Mais un accident d'avion pendant son enfance va le précipiter dans la jungle amazonienne dont il ne sortira que pour combattre, transformé en bête sauvage. Blanka n'a donc jamais été une transformation de Charlie laissé pour mort, contrairement à ce que certaines rumeurs laissaient entendre (relayées par le film Street Fighter qui est loin d'être une référence et pas seulement au niveau de la storyline du jeu). Son attaque la plus connue est l'éléctrocution, qu'il aurait appris au contact d'anguilles éléctriques dans la jungle. Alors n'oubliez pas les enfants: si plus tard vous voulez être forts comme Blanka, bouffez de l'anguille.*

# Happy Birthday Ken

*Tant pis pour sa femme Eliza et pour la fête des amoureux: le 14 février, on fête avant tout l'anniv' du grand rival et ami de Ryu, né en 1965. Comme dans beaucoup de schémas, Ken est le bagarreur fonceur et fougueux du duo, ce qui ne le rend pas moins redoutable. Accessoirement, il est également pété de blé et possède donc un certain confort de vie que son pote est loin de rechercher. En combat, il se démarque par la pratique plus poussée de son Shoryuken alors que Ryu a fait évoluer de son côté le Hadoken. Ken est une valeur sûre pour beaucoup de joueurs, sa vivacité lui permet par ailleurs d'être un des rois du bloquage/matraquage dans les coins!*

# Happy Birthday Jeffry

*Jeffry, l'adepte du pancrace dans la série Virtua Fighter, est né le 20 février 1957. Alors que tout combattant normal choisit généralement un autre humain comme adversaire, Jeffry, lui, a un squale géant mangeur d'hommes comme éternel rival. Ce satané requin appelé justement Requin de Satan ne se laisse pas attrapper facilement, il a d'ailleurs détruit le bateau de pêche de Jeffry lors d'une de leurs rencontres houleuses. La meilleure motivation c'est donc le pognon pour le remettre à flots, et il doit bien se classer pour en ramasser. Mais sinon, pêcher de la truite ce serait pas plus simple quand même?*

## Sortie de Sonic 3

*24 février 1994, on enfile ses chaussures rouges et on dresse fièrement ses pics bleus sur sa p'tite tête: c'est le moment de filer au magasin pour chopper Sonic 3 sur Megadrive! Au milieu de Tails, Robotnik et les gentils animaux, vous allez pouvoir vous frotter à Knuckles, un échidné qui semble bien décider à vous mettre des bâtons dans les roues... Bonne chance!*

## Le saviez-vous?

***Sortez les billets si vous voulez jouer à Virtua Racing sur Megadrive: à sa sortie, le jeu coûte la somme astronomique de 699F!!***

# TESTS

SEGA
SATURN
MEGA MAN X

SOUL CALIBUR

GA DRIVE
Virtua Racing

CRAZY TAXI
SEGA

SONIC
THE HEDGEHOG

MEGA MAN X
OFFICIAL COMPLETE WORKS

*Le petit robot bleu de Capcom a déjà fait un bout de chemin depuis ses premières aventures des années 80. Après ses débuts sur Nes, puis la saga X débutée sur Super Nes, on aurait pu croire à une nouvelle évolution pour la nouvelle génération de consoles mais c'est bien l'épisode X3 qui débarque sur Saturn. Alors, ça passe quand même ou pas?*

*La vraie question ici serait de savoir si un jeu 16-bits peut convaincre sur une nouvelle génération de machines. Dans le cas de Megaman X3, la réponse est largement oui. D'abord parcequ'à la base, c'est toujours une valeur sûre de la plate-forme avec une maniabilité parfaite, un univers et une mécanique de progression qui n'a plus à faire ses preuves. Ensuite parceque cet épisode est vraiment enrichi d'une part par différents cheminements, armures de combat, upgrades et fins possibles ainsi que la possibilité de contrôler Zero, et d'autre part parceque la Saturn fournit en plus des graphismes plus fins, des musiques entraînantes et des séquences animées vraiment sympa.*

*Mission réussie donc pour le Blue Bomber, qui défend toujours vaillamment la cause de la 2D en ces temps où tout le monde semble inéluctablement attiré vers le polygone. Ses aventures ne sont pas légion sur les machines de Sega, c'est donc une chance de bénéficier d'un épisode aussi réussi qui plus est.*

- les séquences animées
- différents cheminements possibles

- ennemis revenant à l'infini...
- quelques boss sentent le réchauffé

**88%**

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

# SOUL CALIBUR

combat 3D • Namco • 1er décembre 1999 • 1 ou 2 joueurs DREAMCAST

*La première fois que j'ai vu tourner Soul Calibur dans un magasin de jeux vidéo, j'ai voulu attendre que les séquences d'intros s'arrêtent pour laisser place aux vraies images du jeu. Mais il y'avait quelque chose de bizarre dans ces cinématiques: des barres de vie, un chrono... Quoi, c'est vraiment tout le jeu qui est fait comme ça?!!!*

*Soyons clairs dès le départ: Soul Calibur est l'une des suites les plus prodigieuses de l'histoire du jeu vidéo. Son prédécesseur Soul Blade avait pourtant marqué des esprits sur 32-Bits mais cette fois, le jeu de combat à l'arme blanche fait cracher les tripes d'une 128-Bits et ça fait mal, très mal. Les graphismes sont éclatants de finesse et de couleurs avec des effets de lumière saisissants, l'animation les soutient avec une fluidité parfaite, la bande-son enveloppe le tout de façon épique... Et la jouabilité? toujours bien équilibrée entre technique et efficacité immédiate, c'est aussi une (r)évolution puisque Soul Calibur instaure le 8-Way run, qui permet de se déplacer au coeur de l'arène dans 8 directions au lieu des 2 traditionnelles.*

*Tout a été poussé de la même façon au niveau du contenu qui permet plusieurs modes de jeu dont l'Arcade, le Team Battle mais aussi le Mission Battle qui pimente les combats sous forme de missions avec des dizaines d'objectifs à remplir. Et pour ceux qui n'en ont pas pris assez dans les yeux, un mode Museum permet d'accéder à absolument tout le contenu possible sur le jeu, des somptueux artworks aux chorégraphies de combat en passant par un éditeur d'intro... Soul Calibur, emmené par son terrible chevalier noir à l'épée maudite, a transcendé le jeu de baston pour devenir lui-même un mythe...*

- une réalisation juste hallucinante
- Ivy et Nightmare!

- des doublons dans les persos
- mes autres jeux de baston sont K.O...

**97%**

GRAPHISMES **10** • SON **9** • ANIMATION **9** • JOUABILITE **10** • DUREE DE VIE **9** • INTERET **10**

# VIRTUA RACING

course F1 • Sega • 16 mars 1994 • 1 ou 2 joueurs MEGADRIVE

*Après un Virtua Fighter adapté puis remixé sur Saturn, Sega enfonce le clou avec le magnifique et très technique Virtua Fighter 2. Les deux grosses nouveautés de cet épisode sont les graphismes bien plus complexes - les persos sont désormais bien loin des polygones basiques non texturés de VF1 - et l'arrivée de deux nouveaux combattants (et donc 2 nouveaux styles de combat): le tout jeune Lion et le tout vieux Shun-Di.*

*Alors, la cartouche équipée du Sega Virtua Processor vaut-elle ses 699F? La question ne se pose même pas, c'est tellement surréaliste de jouer à un jeu en vraie 3D dans son salon qu'on en oublie volontiers ses petits défauts: pas mal d'aliasing, moins de polygones et des textures tramées. Mais comment en tenir compte dans un jeu qui fait déjà sortir bien plus que ce dont la Megadrive est capable? Le manque du volant ne se fera quand à lui pas trop sentir vu que la maniabilité reste excellente, le challenge reste donc élevé contre l'ordi et toujours sympa à 2.*

*Le vrai souci du jeu à long terme, c'est qu'il est aussi assez fidèle à sa version arcade au niveau du contenu. 1 voiture et 3 circuits c'est suffisant pour une partie occasionnelle dans le siège mais un peu juste pour les dimanches pluvieux à la maison. D'un autre côté, il faudra vraiment user la cartouche et parcourir chaque circuit plusieurs fois dans tous les sens avant de se lasser de la 3D.*

- de la vraie 3D sur Megadrive!
- l'ambiance arcade est là

- peu de circuits
- pas de vrai mode championnat

**87%**

GRAPHISMES 10 • SON 7 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 7 • INTERET 9

# CRAZY TAXI

course(s) • Sega/Hitmaker • 25 février 2000 • 1 joueur DREAMCAST

*La Dreamcast est décidément bien servie côté arcade! Crazy Taxi le bien nommé arrive a son tour chez la dame blanche de Sega. Accroche-toi bien mémé, ça va secouer grave!*

*2 grandes villes très animées (et fortement inspirées de San Fransisco) deviennent donc le terrain de jeu de cette course contre la montre qui vous demande de conduire comme un taré pour satisfaire des passagers qui ne le sont pas moins. Aow yeah, absolument tout ce beau monde semble se shooter à l'adrénaline, il faudra donc prendre un max de risques pour amasser un max de pourboires! En cas de collision y'a pas de mal sauf pour le véhicule en face. La réalisation envoie du lourd, c'est vraiment le pied de pouvoir parcourir plusieurs kilomètres sans le moindre ralentissement ni la moindre coupure!*

*Crazy Taxi est aussi un petit pas en avant dans le monde diabolique du partenariat publicitaire mais bon, faire un gros dérapage entre deux voitures devant un KFC ou un Levi's Store en écoutant du Offspring c'est quand même plus fun que faire le tour de Carrouf un dimanche aprem avec de la variété française qui fait saigner les oreilles. Vous l'aurez compris, ce jeu est terrible: on avait pas vu de chauffeur de taxi aussi dingue depuis Oui-Oui au pays des jouets. Convaincu?*

- plus fun tu meurs!
- de la bonne zique dans l'autoradio

- certaines collisions en plein trafic
- 2 ou 3 manoeuvres spéciales délicates

**87%**

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 7 • INTERET 9

*Un Sonic sur Game Gear, un vrai de vrai! Cette version n'est pas l'adaptation de l'opus Megadrive mais un épisode original qui en reprend les ingrédients. Allez vite vite, le hérisson est déjà parti devant...*

*Tous les ingrédients sont là: la vitesse, les rings, le Dr. Robotnik, les animaux à libérer... Les niveaux et stages bonus sont en revanche originaux pour la plupart (excepté Green Hill, of course) et la console portable nous offre une carte affichant la progression jusqu'au repaire aérien du savant fou. Le passage en 8-Bits s'est bien passé: le jeu conserve également son identité colorée qui fait honneur à la Game Gear et l'ambiance de son homologue Megadrive tout en étant différent, mais on se doute que les prochains épisodes pourront mieux faire notamment sur le plan graphique.*

*Doté en plus une durée de vie très correcte, cette sympathique aventure a donc tout le nécéssaire du Sonic à emporter et donne vraiment bien l'impression d'avoir une console portable entre les mains, et pas un simple petit jeu électronique.*

- l'ambiance Sonic est bien présente
- les niveaux agréables

- un poil trop difficile pour foncer
- graphiquement perfectible

**87%**

GRAPHISMES 7 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

# MEGAMAN X
## OFFICIAL COMPLETE WORKS

broché • 144 pages couleur • Udon Entertainment • décembre 2009 ARTBOOKS

*Megaman a connu plusieurs évolutions, mais la saga X fut elle aussi particulièrement riche en ce qui concerne les personnages, alliés ou ennemis. Cette véritable encyclopédie permet de tous les passer en revue!*

*Les artworks font donc la part belle aux ennemis et aux boss, dieu sait qu'ils sont nombreux. Tant mieux, car leur design est vraiment excellent, et ils sont tous présents. Bien entendu le robot bleu et ses alliés ne sont pas oubliés; la totalité de leurs artworks est*

*présentée au fil des épisodes, et au passage: Zero est toujours aussi classe. En plus des artworks officiels, on retrouve une grande quantité de roughs et de commentaires des auteurs: les compositions de nombreux personnages sont décortiquées avec pas mal de détails techniques et annotations: celui-ci pourrait bouger de telle ou telle manière, j'ai accentué telle caractéristique en concevant celui-là, etc.*

*Au-delà de la démonstration, Megaman X Official Complete Works est une véritable immersion qui enchantera sans problème ceux qui apprécient tout autant le design de ses héros que celui de ses ennemis robots animaliers signés Capcom; dommage d'ailleurs que leurs versions en pixels ne soient pas présentes!*

**VERDICT** ★★★★★☆

CRAZY TAXI – POUR DÉVALER LES PENTES DES VILLES DE LA CÔTE OUEST À BORD DE VOTRE TAXI, FAUT AVOIR LES REINS SOLIDES. SURTOUT PIED AU PLANCHER ET AVEC TOUTE CETTE CIRCULATION. CONSEIL : ÉQUIPEZ-VOUS DES BONS ACCESSOIRES POUR NE PAS VOUS CASSER LE DOS. WWW.DREAMCAST-EUROPE.COM

www.dreamcast-europe.com

CRAZY TAXI SUR DREAMCAST.

# ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT.

# Les jeux fantômes de Sega

*Nombreux sont les jeux qui n'ont pas eu la chance d'atterir sur les étalages de nos boutiques préférées. Morts dans l'oeuf, transférés sur une autre machine ou annulés alors qu'ils étaient pratiquement achevés, dans tous les cas c'est une situation qui nous déçoit. Oui nous, les joueurs innocents avec nos petits yeux de biche pleins d'espoir a qui on avait promis la lune! Nous qui harcelons le vendeur blasé de nous répéter que non, il ne sait pas plus que la semaine dernière quand sortira le prochain Shenmue. Allez, essuyez-moi ces grosses larmes, faites une grosse moumouche et passons en revue 20 jeux qu'on a tant espéré sur nos consoles Sega:*

## LOBO (MD)

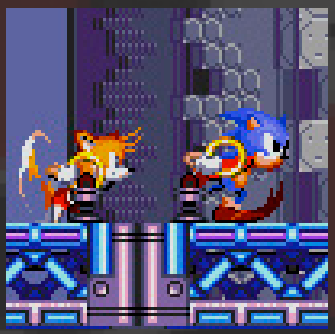
*Ce jeu de baston hyperviolent prévu sur les consoles 16-Bits était annoncé comme le futur challenger de Killer Instinct, de nombreuses images furent publiées mais le projet fut abandonné et on n'en entendit plus jamais parler. Vainqueur par forfait: Killer Instinct.*

## MR. NUTZ 2 (MD)

*Un peu moins violent mais tout aussi annulé, le portage de Mr. Nutz 2 (Mr. Nutz: Hoppin' Mad sur Amiga) était pourtant terminé et a même parfois été testé par la presse spécialisée. Sadique, l'écureuil!*

## SONIC CRACKERS (MD)

*Le jeu que l'on connaît désormais sous le nom de Knuckle's Chaotix sur 32X était conçu à l'origine pour la Megadrive, avec uniquement l'alliance de Sonic et Tails. Il fut donc reporté puis transformé sur l'extension de la console. Chaotix a cependant gardé quelques traces des niveaux de Sonic Crackers.*



## MICKEY MANIA (GG)

*L'une des meilleures aventures de la célèbre souris sur 16-Bits fut l'un des rares jeux déclinés sur Mega-CD, mais n'a pas eu sa chance sur la console portable de Sega malgré ce qui était annoncé et qui aurait été assez logique. Dommage!*

## COOL SPOT (MCD)

*Pour Cool Spot, c'est l'inverse. Le succès l'a conduit jusqu'aux consoles portables mais pas sur le Mega-CD comme il fut un temps prévu. Et tout comme Mickey Mania, il aurait pu bénéficier d'une bande-son encore plus cool.*

## SEGASONIC THE HEDGEHOG (MCD)

*Sorti en arcade et connu sous différents noms (dont Sonic the Arcade justement), cet épisode introduisit la 3D isométrique avant Sonic 3D et le personnage de Mighty avant Knuckles Chaotix. Mais son arrivée sur Mega-CD ne fut qu'une possibilité vite oubliée.*

## DAYTONA USA (32X)

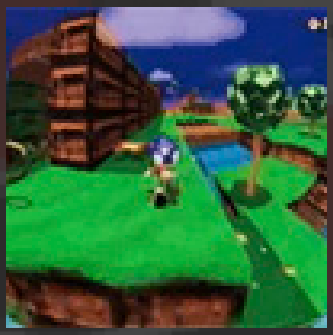
*32X et Saturn sont finalement sortis avec peu d'intervalle, c'est pourquoi le célèbre jeu d'arcade a d'abord été plannifié sur la première console. Ça aurait fait un bon jeu de caisses dans sa petite ludothèque mais bon, il lui reste toujours Virtua Racing Deluxe.*

## ECCO THE DOLPHIN (32X)

*Pas de chance non plus pour le dauphin, d'autant plus que contrairement aux portages Mega-CD, il aurait pu s'agir d'un véritable épisode original et tout en 3D! Et cette fois il faudra attendre plus longtemps pour le voir arriver sur une console Sega...*

## SONIC XTREME (SAT)

*Né pendant l'ère Megadrive, envisagé en 3D pour la 32X, finalement espéré, officialisé puis annulé sur Saturn; tel est le destin du Sonic qui a tant manqué à cette dernière console. Il en reste quelques traces dans la compile Sonic Jam, et le portage facile de Sonic 3D de la Megadrive comme maigre consolation.*

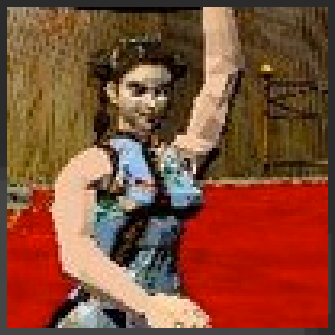


## SONIC THE FIGHTERS (SAT)

*Sonic avait tenté le flipper et la course mais pas encore la baston; ce fut chose faite avec ce jeu sorti en arcade puis annoncé (et donc annulé) sur Saturn. A défaut d'être un jeu de combat inoubliable, ce fut le premier passage officiel tout en 3D du hérisson dont on retrouve quelques personnages dans Fighters Megamix.*

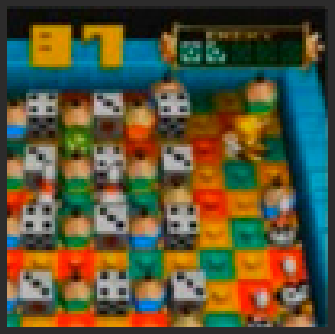
## VIRTUA FIGHTER 3 (SAT)

*La suite du meilleur jeu de baston de la Saturn a fait saliver plus d'un joueur et aurait donné l'occasion à cette dernière de mettre une bonne claque tout en polygones à la concurrence. Au lieu d'une bombe encore toute chaude sur 32-bits, VF3 sera finalement un transfert un peu refroidi sur Dreamcast.*



## CLOCKWORK KNIGHT 3 (SAT)

*Le petit soldat avait pourtant commencé à mener son bonhomme de chemin sur Saturn, nous attendions donc tout naturellement une nouvelle aventure qui d'après les premiers screenshots semblait assez novatrice mais le vieil adage jamais 2 sans 3 a décidément du mal à passer sur cette console.*



## RESIDENT EVIL 2 (SAT)

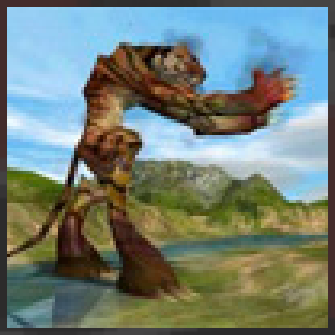
*Lara Croft n'a eu droit qu'à un premier volet pourtant réussi sur Saturn. Même deal pour les zombies... L'annulation de l'un des épisodes les plus vendus de la série a vraiment du mal à passer surtout quand on connaît le nombre de portages pratiquement copiés/collés sur des 64 et 128-Bits...*

## SHENMUE (SAT)

*Un jeu énorme est en préparation. Il s'appelle alors provisoirement Virtua Fighter RPG et aura Akira pour personnage principal. Le jeu muera en Project Berkley, s'affranchira de la saga Virtua Fighter pour devenir Shenmue et mettra bien du temps à voir le jour... Sur la console suivante.*

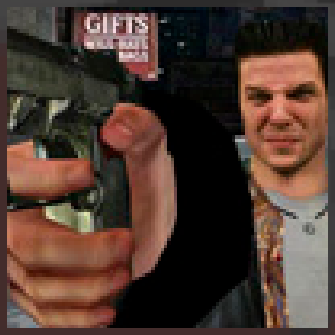
## BLACK & WHITE (DC)

*Longtemps attendu sur Dreamcast avec de nombreuses images à l'appui, ce simulateur de dieu promettait un jeu modelé en fonction de vos choix. C'est finalement l'annulation à un stade pourtant rassurant qui fut choisie pour la console de Sega. Pourtant elle aussi elle a un clavier, de la puissance et un logo Microsoft...*



## MAX PAYNE (DC)

*Dans la série des exclus PC qui disparaissent sur DC, on continue avec le fameux Max Payne qui fut pourtant bien plannifié sur la 128 Bits. Mais lorsque le declin de celle-ci commença, Max dut ranger ses flingues et retourner sa veste. Bravo hein Max, avec ce genre de comportement pas étonnant que les tiens se fassent buter!!*

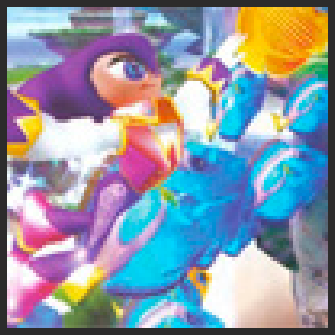


## HALF-LIFE (DC)

*Si vous cherchez le mot injustice dans une encyclopédie Dreamcast (meuh si ça existe...), vous devriez trouver Half-Life, jamais commercialisé alors que celui-ci était pratiquement achevé et que sa pub était déjà arrivée dans nos magazines spécialisés. Le premier joueur PC qui rigole se mange un bon gros pad DC!*

## AIR NIGHTS (DC)

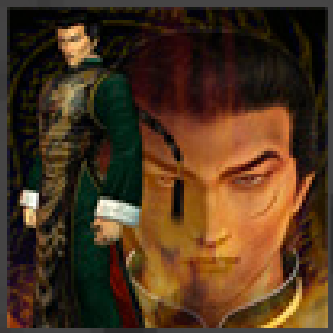
*La mascotte de substitution de Sega nous avait enchanté sur Saturn; Nights aurait eu tout à fait sa place sur Dreamcast dans un épisode qui était bel et bien prévu mais qui rejoindra malheureusement le personnage dans le monde des rêves... Une absence un peu oubliée par le grand retour du hérisson.*



## SCUD RACE (DC)

*Après Virtua Racing, Daytona USA et Sega Rally, Scud Race était attendu comme le nouveau messie du jeu de course arcade de Sega sur console. Si on analyse attentivement les traces qu'il a laissé sur l'asphalte, on y trouvera seulement de la gomme et un peu de salive des joueurs qui n'y joueront finalement jamais chez eux.*

## SHENMUE III (DC)



*Le meilleur pour la fin bien sûr.*
*Shenmue III est certainement le jeu fantôme qui manque le plus aux joueurs Sega, et à bien d'autres. Les débuts de la saga révolutionnaire ont tenu comme promis les joueurs en haleine. Près de 10 ans après, même si beaucoup n'y croient plus vraiment, bon nombre d'entre nous rêvent encore d'une conclusion ou au pire une suite, même si de toute évidence ça ne se passera jamais sur une console Sega. Tout simplement parcequ'il est impossible de concevoir qu'un tel chef d'oeuvre puisse rester à jamais inachevé...*

# MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous faudra aussi avoir les bons réflexes.

SEGA

MEGA DRIVE

RETRO
POLIS